



การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการวาดภาพ โดยการออกแบบหน่วยการเรียนรู้แบบย้อนกลับ (Backward Design) ประกอบแบบฝึกทักษะการวาดภาพ วิชาศิลปะ (ทัศนศิลป์) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนในกลุ่มเครือข่ายสุงไหงอูเปสเตโกดอน อำเภอทุ่งหว้า จังหวัดสตูล

Development of learning achievement and drawing skills by. Using the design of the Backward Design with the drawing skills training course in art (Visual Arts) of Prathom Suksa 5 students in the schools in the Sungai Upestedodon network. Thung Wa District, Satun Province.

อภิษฐา ดำมุสิก<sup>1\*</sup> และชุตินา ทัสโร<sup>2</sup>

Aphisada Dummusik<sup>1\*</sup> and Chutima Tassarro<sup>2</sup>

<sup>1</sup> นักศึกษาระดับปริญญาโท, หลักสูตรปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาหลักสูตรและการสอน, คณะศึกษาศาสตร์และศิลปศาสตร์, มหาวิทยาลัยหาดใหญ่

<sup>1</sup> Graduate student, Department of Master of Education, Faculty of Curriculum and instruction, Hatyai University.

<sup>2</sup> ดร., คณะศึกษาศาสตร์และศิลปศาสตร์, มหาวิทยาลัยหาดใหญ่

<sup>2</sup> Ph.D., Faculty of Education and Liberal Arts, Hatyai University.

\*Corresponding author, E-mail: apissada2530@gmail.com

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการวาดภาพวิชาศิลปะ (ทัศนศิลป์) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนเรียนกับหลังเรียนโดยการออกแบบหน่วยการเรียนรู้แบบย้อนกลับ (Backward Design) ประกอบแบบฝึกทักษะ 2) เพื่อเปรียบเทียบทักษะการวาดภาพวิชาศิลปะ (ทัศนศิลป์) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนเรียนกับหลังเรียนโดยการออกแบบหน่วยการเรียนรู้แบบย้อนกลับ (Backward Design) ประกอบแบบฝึกทักษะ 3) เพื่อศึกษาระดับความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนโดยการออกแบบหน่วยการเรียนรู้แบบย้อนกลับ (Backward Design) ประกอบแบบฝึกทักษะ กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 30 คน โดยได้มาจากการสุ่มแบบหลายขั้นตอน (Multi – Staged Random Sampling) เครื่องมือการวิจัย คือ 1) หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่องสร้างสรรค์งานศิลป์ ประกอบด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 4 แผน รวม 6 สัปดาห์ 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นข้อสอบแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ 3) แบบวัดทักษะการวาดภาพ ใช้เกณฑ์ประเมินทักษะการวาด 5 ระดับ



4) แบบสอบถามความพึงพอใจ จำนวน 15 ข้อ สรุปผลการวิจัยดังนี้ 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการวาดภาพหลังเรียนโดยการออกแบบหน่วยการเรียนรู้แบบย้อนกลับ (Backward Design) ประกอบแบบฝึกทักษะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางค่าสถิติที่ระดับ .01 2) ทักษะการวาดภาพ หลังเรียนโดยการออกแบบหน่วยการเรียนรู้แบบย้อนกลับ (Backward Design) ประกอบแบบฝึกทักษะ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางค่าสถิติที่ระดับ .01 3) ความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนโดยการออกแบบหน่วยการเรียนรู้แบบย้อนกลับ (Backward Design) ประกอบแบบฝึกทักษะ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 อยู่ในระดับมากที่สุด

**คำสำคัญ:** ผลสัมฤทธิ์, ทักษะ, การวาดภาพ, หน่วยการเรียนรู้, Backward Design

### Abstract

The purpose of this research is 1) to compare the academic achievement in drawing subjects. Art (Visual Arts) of prathom sukxa 5 students before and after study by the designing the unit for (Backward Design) with skill exercise 2) to compare drawing skills in art (visual arts). Of the 5 th grade students before and after study by the reverse design of the unit (Backward Design) with skill training 3) to study the level of student satisfaction by Design the unit (Backward Design). Assemble skill training. The samble group is student of the class. Prathom sukxa 5, Semester 1, Academic Year 2020, total of 30 students from multi-stage randomization (Multi-Stayed Rampling) Research tools. 1) Unit 2 Creative art story It consists of 4 learning management plans for a total of 6 weeks. 2) Learning academic achievement, it is a multipie-choice test, 4 choices, 30 items 3) Drawing skill test. The picture used the 5-level drawing skills evaluation criteria. 4) The satisfaction questionnaire of 15 items, research subjects as follows. 1) Learning achievement in drawing after learning unit design (Backward Design) assembly skills training. Of grade 5 students higher than before level .01 2) Drawing skills after learning by designing a reverse unit (Backward Design) build skills training of elementary school students significantly higher than before studying vati at level .01 3) Student satisfaction studying and reverse unit design (Backward Design) assembling of elementary school students at the highest level.

**Keyword:** Achievement, Skills, Drawing, Unit Learning Backward Design



## บทนำ

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ระบุไว้ว่า ทุกสาระการเรียนรู้ ต่างมีมาตรฐานการศึกษาที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีคุณลักษณะเป็นผู้มีความคิดสร้างสรรค์ นั้นแสดงให้เห็นว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งสำคัญ ซึ่งสอดคล้องกับวิชาศิลปะ(ทัศนศิลป์) ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ฝึกปฏิบัติให้คิดเป็น ทำเป็น ใฝ่รู้อย่างต่อเนื่อง และสามารถในชีวิตประจำวันได้ (อรพินธร แก้วภู, 2559) ปัจจุบันการเรียนรู้ของผู้เรียนยังไม่บรรลุเป้าหมาย วัตถุประสงค์ตามที่มาตรฐานการเรียนรู้ กำหนดไว้ ครูผู้สอนวิชาศิลปะศึกษาประสบอยู่ในปัจจุบัน คือแนวทางในการจัดกิจกรรมกระบวนการเรียนรู้ สู่ศักยภาพของผู้เรียนไม่ว่าจะใช้วิธีการสอนอย่างไร การเรียนรู้ของผู้เรียนยังไม่บรรลุผลตามเป้าหมายที่ได้ ตั้งไว้ โดยเฉพาะการสอน ครุศิลป์จะเน้นการรับรู้ด้านการมองเห็นของผู้เรียนเพียงอย่างเดียว การจัดกระบวนการเรียนรู้ไม่เอื้ออำนวยให้ผู้เรียนเกิดความคิดรวบยอดได้อย่างชัดเจน (รุ่ง แก้วแดง, 2542) และผู้เรียนยังขาดทักษะ เทคนิควิธีการในหลาย ๆ ด้านที่จะสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งส่วนใหญ่ผู้เรียนมักจะใช้ เทคนิควิธีการเดียวหรือ ประเภทเดียวในการสร้างสรรค์ มักจะใช้วิธีการประติดประต่อย มีการลอกเลียนแบบ ขาดความมั่นใจในการสร้างสรรค์ผลงาน ไม่กล้าแสดงออก ไม่กล้าอธิบายผลงานตนเอง ไม่กล้าวิพากษ์วิจารณ์ผลงาน เกิดความคิดว่าวาดไม่เป็น วาดไม่สวย ไม่มีพรสวรรค์ วาดแล้วได้คะแนนน้อย และเป็นผลให้ผู้เรียนละทิ้งการเรียนวิชาทัศนศิลป์ (ปริญญ์ ทนชัยบุตร และคณะ, 2552)

การจัดการเรียนรู้ของผู้สอนโดยส่วนใหญ่จะให้หัวข้อแล้วให้ผู้เรียน สร้างผลงานศิลปะด้วยตัวเอง ซึ่งใช้วิธีการนี้ทุกครั้งทีสอน ไม่ได้ใช้สื่อ หรือแบบฝึกทักษะในแต่ละขั้นตอน ไม่ได้กระตุ้นส่งเสริมให้ผู้เรียน เกิดการเรียนรู้ ทักษะจินตนาการในการสร้างผลงานศิลปะ อีกทั้งไม่ได้ชี้ให้ผู้เรียนได้ทราบถึงจุดเด่นจุดด้อย ในผลงาน แต่จะให้คะแนนที่ผลงานเลย วิธีการเหล่านี้ทำให้ผู้เรียนขาดทักษะความรู้ความเข้าใจในการ สร้างผลงานศิลปะ ดังนั้นผู้วิจัยศึกษา เทคนิคและรูปแบบการสอนที่เหมาะสม พบว่า การจัดการเรียนรู้ แบบ (Backward Design) คือการออกแบบการเรียนการสอนแบบย้อนกลับ เป็นวิธีที่อาจใช้เป็นแนวทาง ในการผลักดันให้ผู้เรียนมีพัฒนาการทางด้านการเรียนดีขึ้น

ผู้วิจัยจึงคิดหาวิธีการแก้ไข ในการพัฒนานักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยการออกแบบหน่วย การเรียนรู้แบบย้อนกลับ (Backward Design) ประกอบแบบฝึกทักษะการวาดภาพ ไปพัฒนานักเรียนให้ดีขึ้น เพื่อที่นักเรียนจะได้นำความรู้จากการเรียนรู้ ไปใช้เป็นพื้นฐานในการเรียน ในระดับที่สูงขึ้นต่อไป อีกทั้งยังเป็นการพัฒนาผลการเรียน ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะให้สูงขึ้น



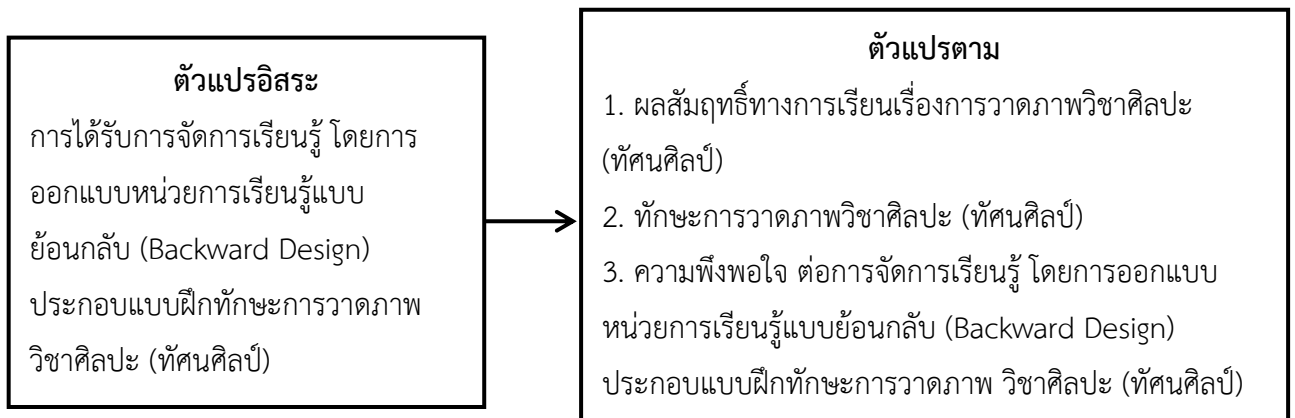
### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง การวาดภาพวิชาศิลปะ (ทัศนศิลป์) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนเรียนกับหลังเรียน โดยการออกแบบหน่วยการเรียนรู้แบบย้อนกลับ (Backward Design) ประกอบแบบฝึกทักษะ
2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการวาดภาพวิชาศิลปะ (ทัศนศิลป์) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนเรียนกับหลังเรียนโดยการออกแบบหน่วยการเรียนรู้แบบย้อนกลับ (Backward Design) ประกอบแบบฝึกทักษะ
3. เพื่อศึกษาระดับความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนโดยการออกแบบหน่วยการเรียนรู้แบบย้อนกลับ (Backward Design) ประกอบแบบฝึกทักษะ

### แนวคิด ทฤษฎี กรอบแนวคิด

1. แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
2. แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับหลักการเกี่ยวกับการสอนการวาดภาพ
3. แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการออกแบบหน่วยการเรียนรู้แบบย้อนกลับ (Backward Design)
4. แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับแบบฝึกทักษะ
5. แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
6. แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการวัดทักษะปฏิบัติการวาดภาพ
7. แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับความพึงพอใจ
8. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จากผลการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องทำให้ผู้วิจัยได้แนวทางในการออกแบบเครื่องมือวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการวาดภาพวิชาศิลปะ(ทัศนศิลป์) ตามแนวคิด Backward Design มาใช้ในการออกแบบหน่วยการเรียนรู้และกระบวนการจัดการเรียนการสอนในงานวิจัยของผู้วิจัยในครั้งนี้ โดยมีกรอบแนวคิดในการวิจัยดังนี้



ภาพประกอบที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย



## วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการวาดภาพ โดยการออกแบบการเรียนรู้แบบย้อนกลับ (Backward Design) ประกอบแบบฝึกทักษะการวาดภาพ วิชาศิลปะ (ทัศนศิลป์) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนในกลุ่มเครือข่ายสุโขทัยอุเปสเทโกดอน อำเภอทุ่งหว้า จังหวัดสตูล เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) ผู้วิจัยมีวิธีดำเนินการวิจัยดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ประชากร คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนในกลุ่มเครือข่ายสุโขทัยอุเปสเทโกดอน อำเภอทุ่งหว้า จังหวัดสตูล ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 7 โรงเรียน รวมทั้งหมด 160 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบหลายขั้นตอน (Multi – Staged Random Sampling) ด้วยการสุ่มแบบแบ่งกลุ่มโดยใช้ โรงเรียนเป็นหน่วยสุ่ม ได้ 1 โรงเรียน และสุ่มอย่างง่าย โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่มในการจับฉลาก ได้ห้องเรียน 1 ห้อง มีจำนวนนักเรียน 30 คน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ 1) หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่องสร้างสรรค์งานศิลปะ ซึ่งประกอบไปด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ โดยการออกแบบหน่วยการเรียนรู้แบบย้อนกลับ (Backward Design) จำนวน 4 แผน รวม 6 สัปดาห์ 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการวาดภาพวิชาศิลปะ (ทัศนศิลป์) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง สร้างสรรค์งานศิลปะ เป็นแบบทดสอบแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ 3) แบบวัดทักษะการวาดภาพวิชาศิลปะ (ทัศนศิลป์) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง สร้างสรรค์งานศิลปะ ใช้ตารางเกณฑ์ประเมินทักษะการวาด 5 ระดับ 4) แบบสอบถามความพึงพอใจต่อวิธีการจัดการเรียนรู้โดยการออกแบบหน่วยการเรียนรู้แบบย้อนกลับ (Backward Design) ประกอบแบบฝึกทักษะการวาดภาพ วิชาศิลปะ (ทัศนศิลป์)

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล 1) ทดสอบก่อนเรียนโดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการวาดภาพ ด้านความสำคัญ ความสัมพันธ์ และหลักการ ก่อนเรียน ที่มีผลต่อความรู้เรื่องการวาดภาพ เรื่อง สร้างสรรค์งานศิลปะ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 30 ข้อ ใช้เวลา 60 นาที 2) การทดสอบก่อนเรียน โดยใช้แบบทดสอบทักษะการวาดภาพ เรื่องสร้างสรรค์งานศิลปะ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 1 รูป ใช้เวลา 60 นาที 3) การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการวาดภาพ วิชาศิลปะ (ทัศนศิลป์) ดำเนินกิจกรรมการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 – 4 โดยดำเนินการสอนตามกำหนดการสอนที่กำหนดไว้ พร้อมทั้งเก็บข้อมูลจากการสังเกตพฤติกรรม ในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ โดยการออกแบบหน่วยการเรียนรู้แบบย้อนกลับ (Backward Design) ประกอบแบบฝึกทักษะ เรื่อง สร้างสรรค์งานศิลปะ โดยใช้เวลาในการทดลอง 6 สัปดาห์ 4) ทดสอบหลังเรียนโดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการวาดภาพ ด้านความสำคัญ ความสัมพันธ์ และหลักการ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 30 ข้อ ใช้เวลา 60 นาที 5) การทดสอบหลังเรียน โดยใช้แบบทดสอบทักษะการวาดภาพ เรื่องสร้างสรรค์งานศิลปะ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 1 รูป ใช้เวลา 60 นาที



4. การหาคุณภาพเครื่องมือ 1) นำหน่วยการเรียนรู้ จำนวน 4 แผน ไปตรวจสอบความสอดคล้อง (Consistency) โดยใช้วิธีหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence : IOC) และประเมินความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา ซึ่งค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาอยู่ระหว่าง 0.67-1.00 และตรวจสอบความเหมาะสมของภาษา และปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ เพื่อหาค่าดัชนีความเหมาะสม 5 ระดับ ซึ่งค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับ 4.41 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ในระดับ 0.95 2) นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการวาดภาพ ทดลองใช้กับนักเรียนห้อง ป.5/2 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง (Try out) จำนวน 30 คน แล้วนำผลการวิเคราะห์หาค่าวิเคราะห์ เพื่อหาค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) คัดเลือกข้อสอบที่มีค่าความยากง่าย (p) ระหว่าง 0.20 - 0.80 มีค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.20 ขึ้นไป เพื่อใช้เป็นแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการวาดภาพ โดยเลือกข้อสอบไว้ 30 ข้อ ซึ่งในการวิจัยนี้ได้ค่าความยากง่ายตั้งแต่ 0.33-0.80 และค่าอำนาจจำแนก ตั้งแต่ 0.20-0.60 และนำแบบทดสอบที่เลือกไว้ 30 ข้อไปทดลองใช้ (Try out) กับนักเรียนห้อง ป.5/2 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างอีกครั้ง เพื่อหาความเชื่อมั่น (ความเที่ยง) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ซึ่งมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.85 3) นำแบบทดสอบวัดทักษะการวาดภาพ ที่ได้รับการตรวจแล้วไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1 ปี การศึกษา 2563 โรงเรียนอนุบาลทุ่งหว้า อำเภอทุ่งหว้า จังหวัดสตูล จำนวน 30 คน ซึ่งใช้ทดลองแผนการจัดการเรียนรู้ทุกแผน และไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน เพื่อหาค่าความเชื่อมั่น โดยหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา ( $\alpha$ -Coefficient) เพื่อใช้เป็นแบบทดสอบการวัดทักษะในการวาดภาพ ซึ่งมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.71 4) นำแบบสอบถามที่สร้างขึ้น ไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน พิจารณา เพื่อตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหาสาระ ของแบบสอบถาม ความพึงพอใจที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยการแสดงความคิดเห็นแล้วนำมาหาค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา ซึ่งค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาที่ได้อยู่ระหว่าง 0.67-1.00

#### ผลการวิจัย

จากการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการวาดภาพ โดยการออกแบบหน่วยการเรียนรู้แบบย้อนกลับ (Backward Design) ประกอบแบบฝึกทักษะการวาดภาพ วิชาศิลปะ (ทัศนศิลป์) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สรุปผลการศึกษาได้ดังนี้

1. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยการออกแบบหน่วยการเรียนรู้แบบย้อนกลับ (Backward Design) ประกอบแบบฝึกทักษะการวาดภาพ วิชาศิลปะ (ทัศนศิลป์) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนเรียนกับหลังเรียน ดังตารางที่ 1



**ตารางที่ 1** ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนกับหลังเรียน ด้วย t-test

| การทดสอบ  | n  | $\bar{X}$ | S.D. | t        | p    |
|-----------|----|-----------|------|----------|------|
| ก่อนเรียน | 30 | 13.47     | 3.84 | -21.634* | .000 |
| หลังเรียน | 30 | 25.23     | 3.38 |          |      |

\*\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางที่ 1 แสดงว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ โดยการออกแบบหน่วยการเรียนรู้แบบย้อนกลับ (Backward Design) ประกอบแบบฝึกทักษะการวาดภาพ วิชาศิลปะ (ทัศนศิลป์) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนเรียนกับหลังเรียน โดยมีค่าเฉลี่ยก่อนเรียน เท่ากับ 13.47 ค่าเฉลี่ยหลังเรียน เท่ากับ 25.23 จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน มีค่าสถิติทดสอบที่ (t - test) เท่ากับ -21.634 ดังนั้น นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ โดยการออกแบบหน่วยการเรียนรู้แบบย้อนกลับ (Backward Design) ประกอบแบบฝึกทักษะการวาดภาพ วิชาศิลปะ (ทัศนศิลป์) หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2. ผลการเปรียบเทียบทักษะการวาดภาพ โดยการออกแบบหน่วยการเรียนรู้แบบย้อนกลับ (Backward Design) ประกอบแบบฝึกทักษะการวาดภาพ วิชาศิลปะ (ทัศนศิลป์) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ดังตารางที่ 2

**ตารางที่ 2** ผลการเปรียบเทียบทักษะการวาดภาพ ก่อนเรียนและหลังเรียน ด้วย t-test

| การทดสอบ  | n  | $\bar{X}$ | S.D.  | t        | p    |
|-----------|----|-----------|-------|----------|------|
| ก่อนเรียน | 30 | 7.70      | 1.291 | -28.446* | .000 |
| หลังเรียน | 30 | 13.07     | 1.285 |          |      |

\*\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางที่ 2 แสดงว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ โดยการออกแบบหน่วยการเรียนรู้แบบย้อนกลับ (Backward Design) ประกอบแบบฝึกทักษะการวาดภาพ วิชาศิลปะ (ทัศนศิลป์) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนเรียนกับหลังเรียน โดยมีค่าเฉลี่ยก่อนเรียน เท่ากับ 7.70 ค่าเฉลี่ยหลังเรียน เท่ากับ 13.07 จากคะแนนเต็ม 15 คะแนน มีค่าสถิติทดสอบที่ (t - test) เท่ากับ -28.446 ดังนั้น นักเรียนมีทักษะการวาดภาพ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

3. ผลการศึกษาระดับความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียน โดยการออกแบบหน่วยการเรียนรู้แบบย้อนกลับ (Backward Design) ประกอบแบบฝึกทักษะการวาดภาพ วิชาศิลปะ (ทัศนศิลป์) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ดังตารางที่ 3

**ตารางที่ 3** ศักยภาพระดับความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ เกี่ยวกับการวาดภาพ โดยการออกแบบหน่วยการเรียนรู้แบบย้อนกลับ Backward Design ประกอบแบบฝึกทักษะการวาดภาพ วิชาศิลปะ (ทัศนศิลป์) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

| ข้อที่                            | รายการประเมิน                                   | $\bar{X}$   | S.D.        | ผลการประเมิน     |
|-----------------------------------|---|-------------|-------------|------------------|
| <b>ด้านกิจกรรมการเรียนรู้</b>     |   |             |             |                  |
| 1                                 | มีความเหมาะสมกับเนื้อหา                         | 5.00        | 0           | มากที่สุด        |
| 2                                 | ส่งเสริมการคิดและตัดสินใจ                       | 4.63        | 0.67        | มากที่สุด        |
| 3                                 | ทำให้นักเรียนกล้าคิดกล้าทำ                      | 4.90        | 0.40        | มากที่สุด        |
| 4                                 | ทำให้นักเรียนเข้าใจในเนื้อหาง่ายขึ้น            | 4.90        | 0.31        | มากที่สุด        |
| 5                                 | ส่งเสริมการเรียนรู้ร่วมกันกับผู้อื่น            | 4.87        | 0.37        | มากที่สุด        |
| 6                                 | ส่งเสริมให้นักเรียนได้แลกเปลี่ยนความรู้ ความคิด | 4.80        | 0.41        | มากที่สุด        |
| <b>ด้านบรรยากาศการเรียนการสอน</b> |   |             |             |                  |
| 7                                 | เปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม    | 4.83        | 0.46        | มากที่สุด        |
| 8                                 | นักเรียนมีความรับผิดชอบต่อตนเอง                 | 4.83        | 0.38        | มากที่สุด        |
| 9                                 | นักเรียนมีความรับผิดชอบหรืออื่นในการเรียนรู้    | 4.77        | 0.57        | มากที่สุด        |
| 10                                | เปิดโอกาสให้นักเรียนทำกิจกรรมได้อย่างอิสระ      | 4.73        | 0.45        | มากที่สุด        |
| 11                                | นักเรียนเกิดความคิดที่หลากหลาย                  | 4.70        | 0.47        | มากที่สุด        |
| <b>ด้านประโยชน์ที่ได้รับ</b>      |   |             |             |                  |
| 12                                | จำเนื้อหาได้นาน                                 | 4.70        | 0.54        | มากที่สุด        |
| 13                                | ช่วยสร้างความรู้ ความเข้าใจด้วยตนเองได้         | 4.73        | 0.52        | มากที่สุด        |
| 14                                | เรียนรู้โดยการปฏิบัติจริง                       | 4.93        | 0.25        | มากที่สุด        |
| 15                                | พัฒนาความคิดสร้างสรรค์                          | 4.87        | 0.57        | มากที่สุด        |
| <b>รวม</b>                        |   | <b>4.81</b> | <b>0.42</b> | <b>มากที่สุด</b> |





จากตารางที่ 3 พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้เกี่ยวกับการวาดภาพ โดยการออกแบบหน่วยการเรียนรู้แบบย้อนกลับ Backward Design ประกอบแบบฝึกทักษะการวาดภาพ วิชาศิลปะ (ทัศนศิลป์) ทั้ง 15 ข้อ มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X}=4.81$ ) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า หัวข้อที่นักเรียนมีความพึงพอใจมากที่สุด คือ กิจกรรมการเรียนรู้ที่มีความเหมาะสมกับเนื้อหา ( $\bar{X}=5.00$ ) รองลงมา คือ เรียนรู้โดยการปฏิบัติจริง ( $\bar{X}=4.93$ ) กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้นักเรียนกล้าคิดกล้าทำ และกิจกรรมการเรียนรู้ทำให้นักเรียนเข้าใจในเนื้อหาง่ายขึ้น ( $\bar{X}=4.90$ ) หัวข้อที่นักเรียนมีความพึงพอใจน้อยที่สุด คือ กิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมการคิดและตัดสินใจ ( $\bar{X}=4.63$ )

สรุปได้ว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ เกี่ยวกับการวาดภาพ โดยการออกแบบหน่วยการเรียนรู้แบบย้อนกลับ Backward Design ประกอบแบบฝึกทักษะการวาดภาพ วิชาศิลปะ (ทัศนศิลป์) ในระดับมากที่สุด

### สรุปและอภิปรายผล

1. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ โดยการออกแบบหน่วยการเรียนรู้แบบย้อนกลับ (Backward Design) ประกอบแบบฝึกทักษะการวาดภาพ วิชาศิลปะ (ทัศนศิลป์) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่าหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2. ผลการเปรียบเทียบทักษะการวาดภาพที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ โดยการออกแบบหน่วยการเรียนรู้แบบย้อนกลับ (Backward Design) ประกอบแบบฝึกทักษะการวาดภาพ วิชาศิลปะ (ทัศนศิลป์) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่าหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้ เกี่ยวกับการวาดภาพ โดยการออกแบบหน่วยการเรียนรู้แบบย้อนกลับ Backward Design ประกอบแบบฝึกทักษะการวาดภาพ วิชาศิลปะ (ทัศนศิลป์) อยู่ในระดับมากที่สุด

จากการศึกษาวิจัยเรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการวาดภาพ โดยการออกแบบหน่วยการเรียนรู้แบบย้อนกลับ (Backward Design) ประกอบแบบฝึกทักษะการวาดภาพ วิชาศิลปะ (ทัศนศิลป์) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนในกลุ่มเครือข่ายสุโขทัยเขตตอนอำเภอร่มเกล้า จังหวัดสุโขทัย สามารถอภิปรายได้ดังต่อไปนี้

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการวาดภาพหลังเรียนโดยการออกแบบหน่วยการเรียนรู้แบบย้อนกลับ (Backward Design) ประกอบแบบฝึกทักษะ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่าหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เป็นไปตามสมมุติฐานที่ผู้วิจัยได้ตั้งไว้ ทั้งนี้เนื่องมาจากการออกแบบหน่วยการเรียนรู้ที่ประกอบไปด้วยแผนการจัดการเรียนรู้แบบย้อนกลับ (Backward Design) ประกอบแบบฝึกทักษะ ที่ยึดเอาเป้าหมายและหลักฐานของการเรียนเป็นหลัก และ



คิดกิจกรรมที่จะทำให้บรรลุเป้าหมายและหลักฐานของการเรียนรู้มีขั้นตอนสำคัญคือ การกำหนดหัวข้อ เรื่อง การเขียนสาระสำคัญ สอดคล้องกับจุดประสงค์ปลายทาง จุดประสงค์การเรียนรู้ เป็นความคาดหวังที่ชัดเจนและครอบคลุมด้านความรู้ ทักษะและทัศนคติที่ต้องการใช้เกิดกับผู้เรียน โดยการกำหนดขอบเขตเนื้อหา กำหนดกิจกรรมการเรียนการสอน กำหนดสื่อการเรียนการสอน รวมถึงการวัดและประเมินผลมีการวางแผนการจัดทำหน่วยการเรียนรู้ เพื่อให้สอดคล้อง ตามแนวคิดการออกแบบย้อนกลับ (Backward Design) ซึ่งผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดการออกแบบย้อนกลับ (Backward Design) และนำมาวิเคราะห์สังเคราะห์ให้เหมาะสมกับกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะตลอดจนการวิเคราะห์หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และหลักสูตรสถานศึกษาให้มีเนื้อหาสาระที่เหมาะสมกับระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เพื่อให้ได้มาถึงหน่วยการเรียนรู้ที่มีองค์ประกอบถูกต้อง สมบูรณ์ ผลจากการวิจัยพบว่านักเรียนมีการพัฒนาความรู้ ความสามารถ มีความเข้าใจในเนื้อหาและสามารถนำเสนอ อธิบายถึงกระบวนการทำงานที่สะท้อนความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง คงทน มีผลเป็นที่ยอมรับได้ว่าผู้เรียนบรรลุผลการเรียนรู้ตามเป้าหมายที่กำหนด

ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ สงวน รังดิษฐ์ (2553) ได้ทำการวิจัยเรื่องการออกแบบการสอนแบบย้อนกลับในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คณิตศาสตร์เรื่อง สมการและการแก้สมการ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านดอนกอกเหลี่ยม พบว่า กิจกรรมการเรียนรู้คณิตศาสตร์เรื่อง สมการและการแก้สมการ โดยการออกแบบการสอนแบบย้อนกลับมีประสิทธิภาพ 92.03/89.26 สูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ที่ตั้งไว้ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ โดยการออกแบบการสอนแบบย้อนกลับ สูงกว่าเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ความคงทนในการเรียนรู้จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คณิตศาสตร์ โดยการออกแบบการสอนแบบย้อนกลับ มีความคงทน และมีความพึงพอใจในการเรียนรู้ต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คณิตศาสตร์ โดยการออกแบบการสอนแบบย้อนกลับ อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.33 และสอดคล้องกับงานวิจัยของ สุพิชชา ประเสริฐ (2552) การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ เรื่อง ร่างกายมนุษย์ กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้รูปแบบการสอนแบบ Backward Design พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง ร่างกายมนุษย์ กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้รูปแบบการสอนแบบ Backward Design หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ผลสัมฤทธิ์ด้านทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ เรื่อง ร่างกายมนุษย์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้รูปแบบการสอนแบบ Backward Design สูงกว่ารูปแบบการสอนปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ผลสัมฤทธิ์ด้านทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ เรื่อง ร่างกายมนุษย์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้รูปแบบการสอนแบบ Backward Design สูงกว่ารูปแบบการสอนปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05



2. ผลการเปรียบเทียบทักษะการวาดภาพ หลังเรียนโดยการออกแบบหน่วยการเรียนรู้แบบย้อนกลับ (Backward Design) ประกอบแบบฝึกทักษะ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งพบว่าหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ทั้งนี้เนื่องมาจาก แบบฝึกทักษะการวาดภาพ เป็นเครื่องมือที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นโดยคำนึงถึงรูปแบบที่น่าสนใจและมีความเหมาะสมตามวัยของผู้เรียน ผู้เรียนได้ฝึกทักษะต่าง ๆ ให้มีความรู้มากขึ้น ผู้เรียนสามารถทำแบบฝึกได้ด้วยตนเอง จึงช่วยให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จในด้านจิตใจมากขึ้นเกิดความมั่นใจที่จะเรียนรู้ และยังช่วยเสริมให้ทักษะคงทนโดยการฝึกทันที หลังจากผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องนั้น ๆ ฝึกซ้ำ ๆ หลายครั้งจากเนื้อหาที่เรียนมาจนเกิดความชำนาญ ซึ่งสอดคล้องกับ แนวคิดของสุนันทา สุนทรประเสริฐ (2544) ที่กล่าวว่า แบบฝึกหรือแบบฝึกหัด คือ สื่อการเรียนการสอนชนิดหนึ่ง ที่ใช้ฝึกทักษะให้กับผู้เรียน หลังจากเรียนจบเนื้อหาในช่วงหนึ่ง ๆ เพื่อฝึกฝนให้เกิดความรู้ความเข้าใจ รวมทั้งเกิดความชำนาญในเรื่องนั้น ๆ อย่างกว้างขวางมากขึ้น และสอดคล้องกับแนวคิดของ ภาณุ ภาณุ (2548) ได้ให้คำจำกัดความของแบบฝึกทักษะว่า เป็นกิจกรรมพัฒนาทักษะการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสมมีความหลากหลายและปริมาณเพียงพอที่สามารถตรวจสอบและพัฒนาทักษะ กระบวนการคิด กระบวนการเรียนรู้ สามารถนำผู้เรียนสู่การสรุปความคิดรวบยอดและหลักการสำคัญของสาระการเรียนรู้ รวมทั้งทำให้ผู้เรียนสามารถตรวจสอบความเข้าใจบทเรียนด้วยตนเองได้ ทั้งนี้ผู้วิจัยได้สร้างแบบฝึกทักษะให้เอื้อต่อการพัฒนาความสามารถของนักเรียนให้มากที่สุด โดยในแบบฝึกทักษะมีคำสั่งที่ชัดเจนเข้าใจง่าย ภาษาที่ใช้เหมาะสมกับวัยของนักเรียน สื่อความหมายได้ดี มีการจัดลำดับกิจกรรมและขั้นตอนการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสม มีรูปแบบที่น่าสนใจ สอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด ข้อความมีความชัดเจน เข้าใจง่าย และใบเฉลยกิจกรรมมีความถูกต้องชัดเจน รวมไปถึงแบบทดสอบในชุดการเรียนรู้มีความครอบคลุมตามจุดประสงค์การเรียนรู้ มีความถูกต้องตามหลักการวัดและประเมินผล เหมาะสมกับเวลาที่สอน สามารถสร้างความสนใจของผู้เรียน ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และช่วยให้เข้าใจบทเรียนได้ดีขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ ธนิตย์ เพ็ชรณวัฒน์ และ วิสูตร โพธิ์เงิน (2557) จากผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่าหลังเรียนด้วยแบบฝึกทักษะด้วยตนเอง ทางทัศนธาตุและ องค์ประกอบศิลป์สู่การสร้างงานทัศนศิลป์สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายพบว่าคะแนนผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนของนักเรียนมีค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) 24.60 คะแนนผลสัมฤทธิ์หลังเรียน มีค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) 29.10 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ก่อนเรียนเท่ากับ 2.01 หลังเรียนเท่ากับ 9.22 ส่วนค่าสถิติ t มีค่าเท่ากับ 10.07 ซึ่งแสดงให้เห็นว่าหลังเรียนนักเรียนมีผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนโดยการออกแบบหน่วยการเรียนรู้แบบย้อนกลับ (Backward Design) ประกอบแบบฝึกทักษะ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 อยู่ในระดับมากที่สุด หัวข้อที่นักเรียนพึงพอใจมากที่สุดลำดับแรกคือ กิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับเนื้อหา รองลงมาคือ เรียนรู้โดยการปฏิบัติจริง และกิจกรรมการเรียนรู้ทำให้นักเรียนกล้าคิดกล้าทำ ทั้งนี้เนื่องจากกระบวนการออกแบบหน่วยการเรียนรู้แบบย้อนกลับ (Backward Design) ประกอบแบบฝึกทักษะ ในแต่



ละกิจกรรมครูจะให้คำยกย่องชมเชยในผลงานของนักเรียน ให้กำลังใจ และสร้างแรงจูงใจให้กับนักเรียนอย่างสม่ำเสมอ จึงทำให้นักเรียนมีแรงผลักดันที่จะทำผลงานขึ้นไปจนประสบความสำเร็จ นอกจากนั้นการใช้หน่วยการเรียนรู้ที่ออกแบบโดยเน้นให้นักเรียนได้เรียนรู้ทั้งทฤษฎีและปฏิบัติควบคู่กันไป ทำให้นักเรียนเกิดความเพลิดเพลินไม่น่าเบื่อหน่าย เกิดแรงจูงใจที่จะปฏิบัติในขั้นตอนต่อไปเรื่อยๆตามหน่วยการเรียนรู้ และนักเรียนยังสามารถนำหลักการและความรู้ที่ได้รับไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวัน ตลอดจนสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข พฤติกรรมดังกล่าวแสดงให้เห็นว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ และสอดคล้องกับงานวิจัยของ อาทิ รัตติกาล ก้อนแปง (2556) ได้ศึกษางานวิจัยเรื่องการออกแบบหน่วยการเรียนรู้แบบย้อนกลับ (Backward Design) ของนักศึกษามีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยการออกแบบแบบย้อนกลับในภาพรวมอยู่ในระดับพึงพอใจมาก

## ข้อเสนอแนะ

### ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

1. จากผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องการวาดภาพหลังเรียนโดยการออกแบบหน่วยการเรียนรู้แบบย้อนกลับ (Backward Design) ประกอบแบบฝึกทักษะ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่าหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ดังนั้น การจัดการเรียนรู้โดยการออกแบบหน่วยการเรียนรู้แบบย้อนกลับ (Backward Design) ประกอบแบบฝึกทักษะ เป็นทางเลือกหนึ่งที่มีประสิทธิภาพในการสอนเนื้อหาการวาดภาพจากระดับพื้นฐานไปสู่ระดับที่สูงขึ้น
2. จากผลการเปรียบเทียบทักษะการวาดภาพที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ โดยการออกแบบหน่วยการเรียนรู้แบบย้อนกลับ (Backward Design) ประกอบแบบฝึกทักษะการวาดภาพ วิชาศิลปะ (ทัศนศิลป์) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่าหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ดังนั้นการเรียนรู้ทักษะการวาดภาพ โดยการออกแบบหน่วยการเรียนรู้แบบย้อนกลับ (Backward Design) ประกอบแบบฝึกทักษะ เป็นแนวทางหนึ่งให้ผู้เรียนมีพัฒนาการด้านทักษะการวาดภาพที่ดีขึ้นตามลำดับและสามารถบรรลุเป้าหมาย หลักฐานตามจุดประสงค์ได้ และเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด ครูควรปรับเนื้อหาให้เหมาะสมตามวัยของผู้เรียน
3. ครูผู้สอนและผู้สนใจสามารถนำหน่วยการเรียนรู้แบบย้อนกลับ (Backward Design) ประกอบแบบฝึกทักษะไปใช้ควรฝึกให้นักเรียนได้ปฏิบัติทักษะบ่อย ๆ ซ้ำ ๆ เมื่อเรียนจบเนื้อหาอย่างต่อเนื่อง เพื่อสร้างความชำนาญ ความมั่นใจและลดความวิตกกังวลให้กับผู้เรียน โดยฝึกให้ผู้เรียนได้ใช้เทคนิควิธีการตามขั้นตอนต่าง ๆ จนเกิดเป็นองค์ความรู้ที่สามารถปฏิบัติได้ทั้งในห้องเรียนและชีวิตประจำวัน



## เอกสารอ้างอิง

- กรมวิชาการ. (2535). *คู่มือการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ*. กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์กรม.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2546). *พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2544 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2554 พร้อมกฎกระทรวงที่เกี่ยวข้อง และพระราชบัญญัติการศึกษาภาคบังคับ พ.ศ. 2545*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์องค์การรับส่งสินค้า และพัสดุภัณฑ์ (ร.ส.พ.).
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- โกวิท ประวาลพฤษษ์. (2551). *เพิ่มคุณภาพการเรียนรู้ด้วย Backward Design*. กรุงเทพฯ: สถาบันพัฒนาคุณภาพวิชาการ (พว.).
- ถวัลย์ มาศจรัส. (2550). *สรุปสาระ Backward Design เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ผู้เรียน*. กรุงเทพฯ: กระทรวงศึกษาธิการ.
- ธนิตย์ เพ็ชรมณีวงศ์, วิสูตร โพธิ์เงิน. (2557). *การพัฒนาแบบฝึกทักษะด้วยตนเองทางทัศนธาตุและองค์ประกอบศิลป์สู่การสร้างงานทัศนศิลป์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายโรงเรียนเซนต์คาเบรียล* กรุงเทพฯ. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ปริญญ์ ทนินชัยบุตร และคณะ. (2552). *การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ทัศนศิลป์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์นักศึกษาหลักสูตรดุริยางค์บัณฑิต มหาวิทยาลัยขอนแก่น*.
- รัตติกาล ก้อนแปง. (2556). *การพัฒนาผลการเรียนรู้ ความคิดสร้างสรรค์ และความเข้าใจคงทนของนักศึกษา ปวช. 3/4 แผนกวิชาการท่องเที่ยว ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์ (Synetics Instruction Model) ในรายวิชาการ โรงแรมภายหลังจากการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการซินเนคติกส์ (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต)*. เชียงใหม่ : สถาบันราชภัฏเชียงใหม่.
- รุ่ง แก้วแดง. (2542). *ปฏิวัติการศึกษาไทย*. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ : มติชน.
- สงวน รังดิษฐ์. (2553). *การออกแบบการสอนแบบย้อนกลับในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คณิตศาสตร์ เรื่อง สมการ และการแก้สมการ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านดอนกอกกเหลี่ยม วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม*.
- สุนันทา สุนทรประเสริฐ. (2544). *การผลิิตนวัตกรรมการเรียนการสอน การสร้างแบบฝึก* ชัยนาท: ชมรมพัฒนาความรู้ด้านระเบียบกฎหมาย.
- สุพิชชา ประเสริฐ. (2552). *การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ เรื่องร่างกายมนุษย์ กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้รูปแบบการสอนแบบ Backward Design* วิทยานิพนธ์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี/ลพบุรี.
- อรพินธร แก้วภู. (2559). *การพัฒนาชุดกิจกรรมวิชาทัศนศิลป์ ตามแนวคอนสตรัคติวิลิซึม* วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.